

JE SUIS LE MONDE DE L'AVERSITE

Je suis responsable du décors, je décris la Ville dans laquelle évoluent les personnages.

Une fois pendant mon tour, je peux retirer une attache à l'enfant perdu en décrivant des lieux lugubres, déserts, peuplés de statues effrayantes, résonnant de grincements sinistres ou menaçant de s'effondrer...

Je joue aussi un enfant

Au lieu d'utiliser mon pouvoir d'Aversaire, je peux utiliser mon personnage pour faire du mal à l'enfant perdu et lui retirer une attache, ou lui venir en aide et lui donner une des miennes.

JE SUIS LE GROUPE DES ENFANTS

Je suis responsable de tout ce qui touche à la masse des autres enfants et décris ce qu'ils sont et font non pas en tant qu'individus mais en tant que bande.

Une fois pendant mon tour, je peux retirer une attache à l'enfant perdu en décrivant comment le groupe semble le juger ou au contraire le tirer vers le bas, à quel point ils semblent abattus ou lâches.

Je joue aussi un enfant

Au lieu d'utiliser mon pouvoir d'Aversaire, je peux utiliser mon personnage pour faire du mal à l'enfant perdu et lui retirer une attache, ou lui venir en aide et lui donner une des miennes.

JE SUIS LES SENSATIONS DE L'ENFANT PERDU

Je suis responsable de la façon dont l'enfant interagit avec le monde et de ce qu'il ressent.

Une fois pendant mon tour, je peux retirer une attache à l'enfant perdu en décrivant une sensation désagréable au toucher, en donnant un goût infect à la nourriture, en évoquant la pluie glacée coulant le long de son corps...

Je joue aussi un enfant

Au lieu d'utiliser mon pouvoir d'Aversaire, je peux utiliser mon personnage pour faire du mal à l'enfant perdu et lui retirer une attache, ou lui venir en aide et lui donner une des miennes.

JE SUIS LES SIRENES DE L'AVERSE

Je suis responsable des reflets et des monstres de la Ville.

Une fois pendant mon tour, je peux retirer une attache à l'enfant perdu en décrivant un reflet inquiétant dans une flaque ou un miroir, une silhouette ou un bruit inhumains, l'attaque éperdue d'une créature affamée ou les reliefs d'un repas indicible...

Je joue aussi un enfant

Au lieu d'utiliser mon pouvoir d'Aversaire, je peux utiliser mon personnage pour faire du mal à l'enfant perdu et lui retirer une attache, ou lui venir en aide et lui donner une des miennes.

JE SUIS LA GOUTTE D'EAU DE L'AVERSITE

Je suis responsable du détail horrifique qui sublime l'horreur.

Une fois pendant mon tour, je peux retirer une attache à l'enfant perdu en ajoutant à la description faite par un autre membre de l'Aversité un détail supplémentaire, un approfondissement dans la terreur, un souvenir brusquement évoqué...

Je joue aussi un enfant

Au lieu d'utiliser mon pouvoir d'Aversaire, je peux utiliser mon personnage pour faire du mal à l'enfant perdu et lui retirer une attache, ou lui venir en aide et lui donner une des miennes.

JE SUIS L'ENFANT PERDU

Je suis responsable de mon personnage, de ce qu'il pense et de comment il réagit à ce que l'Aversité lui fait subir. Je n'ai normalement pas le dernier mot.

Une fois pendant mon tour, je peux avoir le dernier mot et me défouler sur un des autres personnages, en le cognant physiquement, en l'insultant violemment ou en le décourageant par mon effondrement soudain. Je me défaisse alors d'une attache et en retire une au joueur concerné.

Quand tous les membres de l'Aversité ont eu le temps de jouer, je choisis le prochain enfant perdu et nous échangeons nos fiches.